

Unearthed Arcana: Combate em Massa

Este é um material de teste

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas sem o refinamento de diversos testes ou o desenvolvimento e edição de um jogo completo. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos do *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

As regras de combate em massa foram feitas para permitir a você, o Mestre de Jogo, determinar o resultado de batalhas envolvendo centenas de combatentes com poucas jogadas de dados. Elas também focam na ação com detalhes suficientes para permitir aos personagens dos jogadores a chance de afetar o resultado de uma batalha.

O sistema funciona dando a cada criatura um **nível de batalha** baseado em seu nível de desafio. Nível de batalha é uma medida abstrata da eficácia de combate de uma criatura.

Para gerenciar centenas, ou mesmo milhares, de criaturas de cada vez de uma maneira mais fácil, criaturas no sistema de combate em massa são organizadas em unidades. Uma **unidade** pode incluir centenas de indivíduos.

Cada unidade envolvida em uma batalha também tem um **nível de moral**. O moral mede a motivação da unidade para participar da batalha. Unidades com moral alto estão dispostas a lutar até a morte, enquanto aquelas com moral baixo são propensas a desmoronar em face da adversidade.

Os comandantes desempenham um papel fundamental na resolução de batalhas. Cada unidade tem um **comandante**, cujo modificador de Carisma se aplica à iniciativa e ao moral.

Nível de Batalha

As regras de combate em massa dependem do nível de batalha de uma criatura (NB) para resumir sua eficácia em combate. O NB de uma criatura é baseada em seu Nível de Desafio (ND), como mostrado na tabela Nível de Batalha por Nível de Desafio. O NB abrange os ataques de uma criatura, pontos de vida, CA e habilidades especiais, confiando no NB como um resumo de seu poder.

O NB começa como um bônus, indo de +1 a +50. Uma criatura de ND 1 ou inferior é demasiado fraca para proporcionar um NB por si própria. A tabela mostra que essas criaturas fornecem um bônus de +1 quando elas se reúnem em grupos suficientemente grandes. Por exemplo, cinco criaturas de ND ½ criam um NB de +1. Grupos menores de criaturas de ND ½ não fornecem NB.

No combate, o NB de uma unidade pode ser reduzido por ser atacada, indo tão baixo quanto 0 ou um número negativo. Consulte a seção “Ataques” mais adiante nestas regras para obter mais detalhes.

Nível de Batalha por Nível de Desafio

Nível de Desafio (ND)	Nível de Batalha (NB)
1/8	+1 a cada 20 criaturas
1/4	+1 a cada 10 criaturas
1/2	+1 a cada 5 criaturas
1	+1 a cada 2 criaturas
2	+1
3	+2
4	+3
5	+4
6	+5
7	+6
8	+8
9	+10
10	+12
11	+16
12	+18
13	+22
14	+26
15	+30
16	+34
17	+38
18	+42
19	+46
20	+50

Criando Unidades

Uma unidade é um único grupo coeso de soldados organizado para lutar juntos. Uma unidade pode incluir até 400 criaturas Miúdas, Pequenas ou Médias. As criaturas maiores ocupam mais espaço quando contam para esse limite, como mostrado na tabela Tamanho das Criaturas na Unidade. Para ser contada para o limite de uma unidade, uma criatura deve ter um NB.

Tamanho das Criaturas na Unidade

Tamanho	Espaço ocupado na Unidade
Miúdo	1
Pequeno	1
Médio	1
Grande	4
Enorme	9
Imenso	16

Por exemplo, uma unidade pode incluir 50 criaturas Grandes e 200 Médias. O espaço total tomado é 400: 200 para as criaturas Grandes e 200 para as criaturas Médias.

Comandantes

Cada unidade precisa ter um comandante. O comandante precisa ser uma das criaturas incluídas na unidade, mas não é contado ao determinar o tamanho da unidade. Anote o modificador de Carisma do comandante.

NB Total

Depois de ter criado uma unidade, some os valores de NB das criaturas, incluindo o comandante. O total é o NB da Unidade.

Para criaturas que estão montadas, como cavaleiros, adicione o NB das montarias com base em seu ND, assim como faria para qualquer outra criatura.

Espaço ocupado por uma Unidade

Uma unidade ocupa um espaço que mede 30 metros de cada lado, independentemente de quantas criaturas a formam. O tamanho da unidade é uma abstração para tornar mais fácil rastrear unidades no campo de batalha.

Atacantes à Distância

Uma unidade pode fazer ataques à distância se todos os seus membros, exceto seu comandante, puderem fazer um ataque a uma distância de pelo menos 30 metros à vontade. Se for esse o caso, anote a menor distância máxima dos ataques à distância de seus membros como alcance máximo da unidade.

Design de Unidade

É melhor organizar criaturas semelhantes ou idênticas em uma unidade. As regras visam permanecer simples, reduzindo as habilidades de uma unidade para o menor denominador comum.

Nível de Moral

Moral é uma classificação parecida com um modificador de atributo. Varia de -10 a +10. As regras, às vezes, exigem que uma unidade faça um teste usando seu nível de moral: jogue um d20, adicione o nível de moral da unidade e compare o total com a CD relevante, assim como em qualquer teste de atributo.

Você determina o nível de moral de cada unidade envolvida na batalha. Atribua o nível com base em como a unidade foi tratada pelos seus aliados e comandantes, as apostas da batalha, o investimento da unidade na luta e quaisquer outros fatores que você acha que devem desempenhar um papel.

Níveis de Moral

Moral	Descrição
-10	Abertamente rebelde
-8	Amotinada
-4	Descontente
-2	Hesitante
0	A unidade típica
+2	Motivada
+4	Leal
+8	Fanática
+10	Inquebrável

Como regra geral, inicie o moral de uma unidade em 0 na tabela Níveis de Moral. Para cada fator que diminua o moral da unidade, mova uma linha para cima. Para cada fator que aumente, mova uma linha para baixo. Quando terminar este exercício, você terá uma boa ideia do nível de moral de uma unidade.

Ou você pode simplesmente atribuir um nível de moral com base em seu próprio julgamento.

Por fim, você pode alterar o nível de moral baseado no modificador de Carisma do comandante da unidade. Adicione o modificador de Carisma do comandante ao moral da unidade, para refletir a habilidade do comandante de motivar e liderar.

Fatores que afetam o Moral

Aqui estão alguns fatores que podem reduzir o nível de moral de uma unidade:

- Tratamento ruim de seus comandantes ou aliados
- Inimizade em relação a uma unidade aliada
- Baixos salários ou nenhum pagamento.
- Nenhuma participação no resultado da batalha
- Comandantes incompetentes ou mal preparados
- Um inimigo assustador ou ameaçador
- Equipamento ruim

O oposto de qualquer um desses fatores pode melhorar o moral.

Conduzindo Batalhas

Essas regras usam a mesma estrutura das regras de combate do *Player's Handbook*. A maior mudança centra-se na resolução de ataques, que usam o NB em vez de jogadas de ataque, CA e dano.

Tempo

As regras de combate em massa usam uma escala de tempo diferente do combate regular, com 1 rodada representando 1 minuto de ação. Essa escala de tempo explica a complexidade necessária para manobrar centenas ou mesmo milhares de combatentes.

Iniciativa

Você não joga iniciativa para as unidades. Ao invés disso, cada unidade tem uma iniciativa fixa:

Iniciativa = 10 + nível de moral da unidade + modificador de Carisma do comandante.

Unidades agem em sua ordem de iniciativa, da mais alta para a mais baixa, como padrão. Em caso de empate, determine aleatoriamente a ordem em que as unidades envolvidas agem. Determine isso uma vez e então use essa ordem para o resto do combate.

Assim como em um combate regular, uma unidade pode se mover e fazer uma ação no seu turno (veja "Opções de Ação" abaixo). Uma unidade pode usar um pouco ou todo seu movimento antes de fazer sua ação e também usar o resto do seu movimento depois de agir.

Deslocamento

O deslocamento de uma unidade é 10 vezes o deslocamento mais baixo de seus membros. Uma unidade pode usar outros modos de movimento, como voo, somente se cada membro da unidade puder usá-lo. Não conte o deslocamento das criaturas montadas ao determinar o deslocamento da unidade e os tipos de movimento. Os cavaleiros usam suas montarias para se moverem.

Movimento: Uma unidade deve interromper seu movimento caso se mova adjacente a uma unidade inimiga, e uma unidade não pode se mover se estiver adjacente a uma unidade inimiga, a menos que use a ação Desengajar.

Caso contrário, use as regras de movimento do *Player's Handbook* para determinar o quão longe uma unidade pode se mover.

Miniaturas: Usar miniaturas ajuda a controlar batalhas de grande porte. Para essa regra, use uma grade com cada quadrado/hexágono sendo equivalente a 30 metros de lado e com uma miniatura por unidade.

Ao se movimentar, uma unidade pode se mover para um espaço se ela tiver, pelo menos, metade do movimento necessário para entrar ali disponível.

Opções de Ação

Quando uma Unidade decide agir, ela escolhe uma das seguintes opções de ação: Atacar, Correr, Defender, Desengajar ou Guardar. Cada opção é descrita abaixo:

Atacar: Um ataque é um teste resistido entre o NB da unidade e o NB do seu alvo. Uma unidade pode atacar de qualquer distância que todos os seus membros possam fazer um ataque. Detalhes completos sobre a resolução de ataques são fornecidos na seção “Ataques” mais adiante.

Correr: Uma unidade que corre dobra o seu deslocamento no seu turno.

Defender. Uma unidade que defende foca-se na construção de uma parede de escudo ou de outra forma, tornando-se mais difícil de ser ferida. Até o final do próximo turno de uma unidade, as unidades inimigas que a ataquem sofrem desvantagem nos testes de NB.

Desengajar. Uma unidade que está adjacente a uma unidade inimiga normalmente não pode se mover. Se a unidade fizer a ação de Desengajar, ela tem uma chance de se afastar. A unidade deve realizar imediatamente um teste de moral com CD 10. Se falhar, ela perde sua ação e não se move. Se for bem-sucedida, ela pode se mover até a metade do seu deslocamento. Durante esse movimento, ela não precisa parar se estiver se movendo adjacente a uma unidade inimiga.

Guardar. Uma unidade que entrar em guarda se prepara para atacar qualquer inimigo que se aproxime. A próxima vez que uma unidade inimiga entrar em um espaço adjacente a esta unidade, ela imediatamente faz um ataque contra a unidade inimiga.

Ataques

Os ataques nas regras do Combate Massivo usam testes resistidos de NB para determinar qual lado tem vantagem.

Uma unidade pode atacar uma unidade inimiga adjacente se qualquer criatura na unidade estiver a 1,5 metro do alvo. Ela pode realizar um ataque à distância se todos os seus membros puderem fazer ataques à distância que possam atingir o alvo.

Quando uma unidade ataca um alvo, a atacante joga um d20 e adiciona seu o NB, assim como o alvo. Em seguida, compare os resultados para determinar o resultado da luta:

Empate: Nada acontece se o atacante e o alvo empatarem.

O Alvo Ganha. Se o total do alvo for maior, o ataque não terá efeito.

A Atacante Ganha por 10 ou Menos: A atacante inflige baixas, mas não o suficiente para quebrar a unidade-alvo. O NB do alvo é reduzido em 2.

A Atacante Ganha por 11 ou Mais. A atacante inflige pesadas baixas no alvo. O NB do alvo é reduzido em 5 e ele deve realizar um teste de moral com CD 10. Se o teste falhar, a unidade-alvo foge da batalha e é eliminada. Remova-a do jogo.

A atacante pode ganhar vantagem ou sofrer desvantagem em sua jogada de NB, com base nos seguintes fatores:

Vantagem

A atacante está em terreno mais alto, como um morro acima da defensora.

A defensora está adjacente a, pelo menos, uma unidade inimiga, diferente da atacante.

Desvantagem

A defensora está parcialmente atrás de uma muralha ou cobertura similar.

A defensora está adjacente a, pelo menos, duas unidades amigáveis.

Abstração e Nível de Batalha

Lembre-se que as regras de combate em massa são projetadas para conduzir batalhas grandes e importantes de forma rápida e fácil. Elas usam o NB para resumir magias de uma criatura, habilidades especiais e assim por diante. Não há regras especiais para resistência ou conjuração de magias, porque as regras assumem que o ND já englobou tudo isto.

Testes de Moral

Além dos testes de moral causados por certas ações, uma unidade deve fazer um teste de moral se certas condições ocorrem durante a batalha:

Casualidades: Se uma unidade é reduzida para metade ou menos de sua o NB inicial, ela deve imediatamente fazer um teste de moral com CD 15. Se falhar, ela é eliminada da batalha. Remova-a do jogo.

Casualidades aliadas: Se uma unidade aliada a até 150 metros da unidade é eliminada, a unidade deve imediatamente realizar um teste de moral com CD 10. Se falhar, a unidade não pode mover-se ou realizar ações no seu próximo turno.

PdJs no Combate em Massa

A verdadeira diversão em conduzir uma batalha em massa é dar aos personagens dos jogadores e PdMs importantes a chance de afetar o resultado. Você pode ficar tentado a absorver tais personagens em unidades e ignorar suas habilidades especiais. Você pode fazer isso usando as regras para determinar ND no *Dungeon Master's Guide* para atribuir NDs aos PdJs. No entanto, as batalhas em massa são mais divertidas para os jogadores quando eles têm a chance de se envolver em atos heroicos que alteram o curso da luta.

Você pode dar aos personagens a oportunidade de brilhar interrompendo a batalha em larga escala e deixando que eles se envolvam em um combate regular (veja "Combate na Escala dos Personagens" adiante) ou deixando-os usar suas habilidades dentro de uma unidade (veja "Personagens em Unidades" adiante).

Habilidades de Personagem

Seja qual for a forma como os personagens estão envolvidos em um combate em massa, resolva suas características, magias e outras habilidades usando as regras padrão, ao invés das regras de combate em massa. Por exemplo, uma *muralha de gelo* pode bloquear uma linha de 30 metros de comprimento. Se uma unidade se mover para perto da parede, use as estatísticas dos membros individuais para fazer seus testes de resistência e

infligir dano. Se os membros de uma unidade forem mortos, recalcule o NB da Unidade após a remoção das vítimas.

Aplicar estes efeitos requer seu julgamento como Mestre de Jogo. Considere a natureza da situação, como uma unidade interage com uma magia ou outro efeito e aplique os efeitos como entender.

Voltando à *muralha de gelo*, você pode julgar que 30 criaturas de uma unidade tentam quebrá-la. Essas criaturas sofrem os efeitos da parede, mas também têm a chance de danificá-la. Para acelerar as coisas, use as regras para lidar com turbas na página 250 do *Dungeon Master's Guide*.

Combate na Escala dos Personagens

Você pode pensar nas regras de combate em massa como olhar para uma batalha de uma certa altitude. Você perde o detalhe, mas pode ver e entender o quadro geral. Quando os PdJs participam de uma batalha, sua visão pode aumentar o zoom para experimentar a ação com mais detalhes.

Quando personagens lutam contra unidades, você pode usar as regras de combate padrão, com as diretrizes para a resolução de ataques de turba (veja em "Lidando com Turbas" na página 250 do *Dungeon Master's Guide*).

Você pode decidir que uma parte ou toda a unidade para pra lutar contra os PdJs. Pause o combate em massa e resolva a luta dos personagens como um combate normal, até que você esteja satisfeito, com qualquer lado derrotado ou repellido. Você pode, então, retomar o combate em massa.

Personagens em Unidades

Se os personagens dos jogadores se juntarem a uma unidade, não os inclua no tamanho da unidade ou no cálculo do NB. Em vez disso, quando a unidade atacar, permita que os personagens façam em separado seus próprios ataques, lançamentos de magias e usos de itens mágicos contra a unidade inimiga, usando as diretrizes dadas acima. Permita que eles escolham quais os membros da unidade inimiga que eles desejam atingir, caso a unidade seja composta por vários tipos de criaturas. Os

personagens que atacam dessa maneira podem direcionar seus ataques somente às criaturas incluídas no NB da unidade-alvo.

No turno da unidade, cada personagem tem um turno para fazer ataques, lançar magias, usar um item mágico, ou algo parecido. Determine os ataques e magias dos personagens e quantos alvos eles eliminam. Determine como a perda dessas criaturas reduz o NB da unidade inimiga e, em seguida, as unidades lutam normalmente.

Se uma magia ou efeito deixa uma criatura incapaz de se mover ou tomar ações, conte essa criatura como eliminada pelo resto da batalha.

Se a unidade dos personagens estiver sob ataque, resolva a luta normalmente. Os resultados não se aplicam aos personagens. Se a unidade for eliminada, os personagens permanecem no campo de batalha e podem continuar a agir.

Eventos Críticos

Além de permitir que os personagens participem de lutas entre unidades, pense em eventos críticos que podem acontecer durante a batalha e dê aos personagens a chance de participar desses eventos. Os eventos críticos podem incluir os seguintes:

- Impedir que batedores inimigos tomem uma ponte ou outra posição importante.
- Assassinar um comandante inimigo.
- Manter os atacantes longe de um portão enquanto os soldados aliados o consertam.
- Esgueirar-se em uma fortaleza inimiga para sabotar suas defesas.
- Destruir um maquinário de cerco inimigo que se aproxima.
- Roubar os planos de batalha do inimigo.

Esses eventos críticos acontecem exatamente como pequenas aventuras. Você deve mapear a área, determinar os inimigos e preparar PdMs conforme necessário.

Ao criar eventos críticos, pense nas consequências do sucesso e do fracasso. O que acontece se os PdJs conseguirem destruir uma ponte que o inimigo precisa para atravessar um

rio? Se os PdJs não levantarem os portões do castelo até o amanhecer, o que acontecerá a seguir?

A situação no início de um confronto pode ser ditada pelo sucesso ou fracasso dos PdJs de antemão. Uma unidade inimiga pode iniciar uma batalha em uma posição forte, espreitando camuflados em uma aldeia, porque os PdJs não conseguiram derrotá-los. Ou os PdJs podem destruir o portão do castelo de um bruxo maligno, tornando inútil sua fortificação para a batalha que se aproxima.

PdMs, PdJs e Nível de Batalha

Você sempre pode calcular o NB de um personagem e simplesmente inclui-lo em uma unidade, embora o nível de abstração nas regras remova ações individuais do controle de um jogador. Esta abordagem é melhor para PdMs que são comandantes ou que estão nos antecedentes da batalha. Trate PdMs críticos, como vilões importantes e rivais, da mesma forma que você gerenciaria PdJs. Deixe os jogadores buscá-los, pois o choque entre eles é, sem dúvida, um evento crítico para determinar como a batalha se desenrola.

Tradução: Fernando Santana

Revisão: Marcelo Telles

Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/mass-combat>